Таблица Сложностей	
5	Заурядная задача
10	Лёгкая задача
15	Задача средней сложности
20	Сложная задача
25	Очень сложная задача
30	Героизм!
35	Никто и никогда не делал этого раньше
40	Никто и никогда этого не повторит

Таблица Оружия

Оружие	Урон	Дальность	Штраф за дистанцию		Перезарядка
			Малая	Большая	
Лук	2с2	150 м	-5	-10	1 действие
Арбалет	2с3	100 м	-5	-10	6 действие
Фехтовальный Клинок	2с2				
Тяжёлое оружие	3с2				
Нож	1с2	5+2*мощь	-0	-5	
Мушкет	5с3	80 м	-10	-15	30 действие.
Панцерхенд	0с2				
Пистолет	4с3	30 м	-10	-15	20 действие.

Таблица защитных навыков

Работа ног	Всегда, если не **требуется** использование другого навыка.
Парирование	**Может** использоваться, если у персонажа в руках подходящее оружие.
Равновесие	**Должно** использоваться, если бой идёт на нестабильной поверхности – на гравии, корабле или крыше движущейся кареты.
Лазание	**Должно** использоваться, если персонаж куда-то лезет.
Прыжки	**Должны** использоваться во время прыжка.
Верховая езда	**Должна** использоваться, если персонаж едет верхом на животном.
Перекаты	**Должны** использоваться при скольжении и перекат.
Бег	**Должен** использоваться на бегу.
Плавание	**Должно** использоваться, если персонаж плывёт.
Полет на предмете	**Должен** использоваться при полете на предмете, например – на корабельных снастях.

Таблица Острого Ума

Действие	Характеристика	Эффект
Очарование	Разум	Если успехи = стойкости цели, цель убеждена.
Запугивание	Стойкость	Цель получает пенальти в 1 не сохраняемый кубик + 1 дополнительный кубик за каждый сделанный подъем на действия напрямую направленные против героя до конца Сцены.
Раздразнивание	Характер	Цель должна сделать столько же подъёмов, сколько Герой при действиях, направленных против него.

Таблица импровизированного оружия

Размер	Поправка за размер	Поправка к попаданию
Умещается в руке	+0	-
Меньше чем человек	+1	-
Размером с человека	+2	-1 не сохраняемый кубик
Больше человека*	+3	-2 не сохраняемый кубика

Встречный бросок

Встречный бросок слегка отличается от простого броска. Вы делаете встречные броски в случае, если вы пытаетесь использовать действие против другого персонажа. Мастер говорит вам, какую характеристику вы должны использовать, но:

• Сложность броска равна характеристике противника умноженной на 5
• Как действующий, так и противостоящий персонаж делают броски, успех действия определяется этими бросками.

При применении встречного броска возможны три различных результата:

• Если в броске преуспел (то есть перекинул сложность, равную характеристике x 5) только один из участников – его бросок успешен, а его противник не преуспел в противостоянии или достижении своих целей.
• Если оба участника противостояния сделали успешные броски, тот, кто выбросил больше, выигрывает
• Если оба участника завалили свои броски, Действие продолжается до тех пор, пока кто-либо не сделает успешного броска.

Увеличение навыков

Ранг	Стоимость увеличения
0	2
1	4
2	6
3	8
4	10
5	-

Увеличение характеристик

Ранг	Стоимость увеличения
0	5
1	10
2	15
3	20
4	25
5	30
6*	35
7*	-

Доя того, чтобы увеличить характеристику, вы должны потратить количество очков опыта, равное *пятикратному* значению того ранга, который желаете получить.

Быстрое действие: вы обмениваете два кубика действия с большими значениями на один кубик с *выпавшей текущей фазой*. Но даже в этом случае вы должны сравнить суммарную инициативу, если кто-то хочет и может действовать в этой фазе, для того чтобы определить, кто будет действовать первым.

Обменный курс валют

Авалон:	1 фунт = 20 шиллингам. 1 гильдер = 1 шиллингу
Кастилия:	1 дублон = 100 мараведи 1 гильдер = 20 мараведи
Айзен:	1 марка = 10 флоринам = 100 пфеннингам 1 гильдер = 4 маркам

Обмен гильдера на марки, флорины и пфеннинги невозможен, так как Торговые Гильдии пытаются вывести Айзенские монеты из обращения.

Монтень:	1 соль = 12 пистолям. 1 гильдер = 2 пистолям
Уссура:	Бартер. 1 гильдер = 1 цыплёнку или его эквиваленту.
Вендель:	1 гильдер = 100 центам
Вестен.	Бартер.

Вестенцы отказываются использовать гильдер по религиозным причинам.

Водачче: 1 сенатор = 5 креслам

Коммерчески настроенные вендельцы установили обменный курс равный 3 сенаторам за 1 гильдер. Водачче вынуждают иметь дело с подобной несправедливостью, нравиться им это или нет.

Пенальти за не ведущую руку: при использовании предмета левой (для левшей – правой) рукой вы получаете пенальти в -1 неохраняемый кубик для всего, что связано с этим предметом.

Календарь

Дени недели

Сольд	Вельд	Аморд	Терд	Герд	Ред	Вольтад
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	30

Праздничные дни 15 и 30 не считаются «реальными» днями и не считаются частью недели.

Зима:	Прим, Секунд	*Весна:*	Терт, Кварт, Квинт
Лето:	Секст, Июль, Корантин		
Осень:	Септим, Октав, Нон		
Зима:	Децим	*Месса Пророков*	

В конце года наступаем Месса Пророков, 5 или 6 праздничных дней, заполняющая все оставшиеся дни года.

Отложив действие, вы сохраняете кубик действия. Он может быть использован в любую из последующих фаз, но число, выпавшее на кубике, не меняется. Это важно, так как это число используется в определении суммарной инициативы.

Если вы лежите на земле, ваша пассивная защита падает до 5, а для того, чтобы использовать активную защиту вам необходимо сделать два дополнительных подъёма. Вставание требует одного действия, кроме того в течение фазы, в которую вы встаёте, вы не может использовать активную защиту, а ваша пассивная защита равна 5.

Взрывы

Рейтинг	Урон	TN	Радиус	Пример
1	1с1	5	5 футов	Осечка пистолета.
2	2с2	10	10 футов	Мешочек пороха.
3	3с3	15	15 футов	Маленькая бочка пороха.
4	4с4	20	20 футов	Средняя бочка пороха.
5	5с5	25	25 футов	Большая бочка пороха.
6	6с6	30	30 футов	Ящик мешочков с порохом.
7	7с7	35	35 футов	Цистерна с порохом.
8	8с8	40	40 футов	Куча бочек пороха.
9	9с9	45	45 футов	Полностью загруженная телега пороха
10	10с10	50	50 футов	Корабельный склад с порохом

Драматическое ранение за каждые 10 заваленных очков.

Таблица Подъёмов

За дополнительный подъём даётся дополнительный не сохраняемый кубик урона.

Подъёмы на прицеливание:

Часть тела:	Сколько требуется подъёмов
Руки/ноги	2
Торс:	2
Лицо	4
Ступни	3
Кисти:	3

Герой может атаковать одного дополнительного приспешника за каждый подъем, который он делает.

Отряд приспешников

Рейтинг Угрозы (1-5)

Характер приспешников равны *рейтингу угрозы* отряда. При броске на атаку приспешники кидают столько кубиков, сколько человек в отряде, а сохраняют количество кубиков, равное их рейтингу угрозы.

Для попадания нужно прокинуть рейтинг (угрозы+1)*5.

Дополнительный подъём убивает дополнительного приспешника. Когда приспешники попадают, они наносят удар, за каждые +5 наноситься дополнительный удар.

Урон от ударов:

Маленькое оружие (ножи): 3

Средне оружие (дубины, фехтовальные клинки): 6

Большое оружие (длинные мечи, боевые топоры): 9

Очень большое (двуручное оружие): 12

Огнестрельное оружие: 15

Лечение

Герои, имеющие навык «хирургия» могут лечить драматические раны, сделав бросок с «разума» + «хирургия». *Сложность 10 х кол. Драма ран*, полученных персонажем. Успешный бросок с «диагноза» (5+5*драма ран.) перед операцией уменьшает *сложность* до 5 *х кол. Драма. ран.* Успех броска лечит 1 драма. рану, плюс ещё одну за каждые 2 подъёма, сделанные хирургом. «Хирургия» может быть использована только 1 раз за Акт на каждого пациента.

Сложностью первой помощи является *кол. поверхностных ран*, полученных персонажем. Для использования «первой помощи» требуется 1 действие. Сложность первой помощи себе самому требует 1 подъёма.